
TODOJUEGOS
OPINION EN MODO HARDCORE
JACOB STEVEN
ctOS PROTESTER
Age / 28
Occupation / Journalist
Income / N/A
En este número
• Wolfenstein: Regresa un clásico
• El auspicioso futuro de los RPG
• To Leave: Con sabor latino
• Al rescate de... Nier
Watch Dogs
Apuesta por la total
hiperconectividad
Una Realización de PlayAdictos
MAYO 2014



UNA APUESTA DISTINTA

Hace más de una década, cuando los videojuegos comenzaron a ser parte de nuestro entorno, los gamers de entonces visitábamos con frecuencia los kioscos del paseo Ahumada a la espera de recibir el "último" número de las revistas españolas más conocidas.

Claro, el internet estaba en pañales y nos conformábamos con leer análisis de juegos que habían salido hacía varios meses en otros mercados, pero a los cuales nosotros no podíamos acceder sino hasta que alguna de las pocas tiendas del rubro se dignaba a traerlos, seguramente pirateados.

Por esa época, llegó a mis manos la revista Loading, que tenía una premisa distinta: era un magazine hecho por frikis y para frikis. Estaba lejos de ser perfecta, tenía horrores ortográficos por docenas y un diseño amateur... pero había algo en ella que la hacía especial: tenía alma.

Duró sólo doce números, pero quienes gozamos sus páginas tenemos el recuerdo de una publicación que ha amenazado varias veces con volver, pero que por desgracia se ha quedado en las promesas. Desde entonces, sin pretender tomar su legado, soñé con afinar un proyecto en esa senda.

Y aquí tienen el producto de ese sueño, gracias al trabajo conjunto de TodoJuegos, la cadena de videojuegos más importante del país, y del foro PlayAdictos, cuyos usuarios se han esmerado, precisamente, para dotar de "alma" a esta revista, que sólo pretende aportar una mirada distinta.

No encontrarán aquí análisis con nota de juegos, que creemos abundan en la red, sino que buscamos poner sobre la mesa, además de los temas contingentes, otros que están ausentes de la pauta habitual de las revistas del género y que descubrirán ya a partir de este número.

TodoJuegos es una revista hecha por fanáticos y para fanáticos, que no llega para competir con otros valorables proyectos de este tipo, a los que les tenemos el mayor respeto y cariño, sino a ser un aporte a la discusión y al debate. Los invitamos a embarcarse con nosotros en esta aventura.

JORGE MALTRAIN MACHO
Editor General

EQUIPO EDITORIAL

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCION
Christian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

REDACTORES
Felipe Jorquera
#LdeA20

Jorge Rodríguez M.
#KekoelFreak

Patricio Oleg Makievsky
#Clint Eastwood

Juan Flores Videla
#ElJotahGamer

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Andrea Sánchez
#Eidrelle

Aquosharp
#Aquosharp

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

DIAGRAMACION
Roberto Alfaro V.
Roca Diseño y Comic

UNA PRODUCCION DE



UNA REALIZACION DE



CUANDO VEAS ESTE BOTÓN PINCHA PARA ACCDER A CONTENIDO MULTIMEDIA

CONTENIDO TJ año 1 número 1

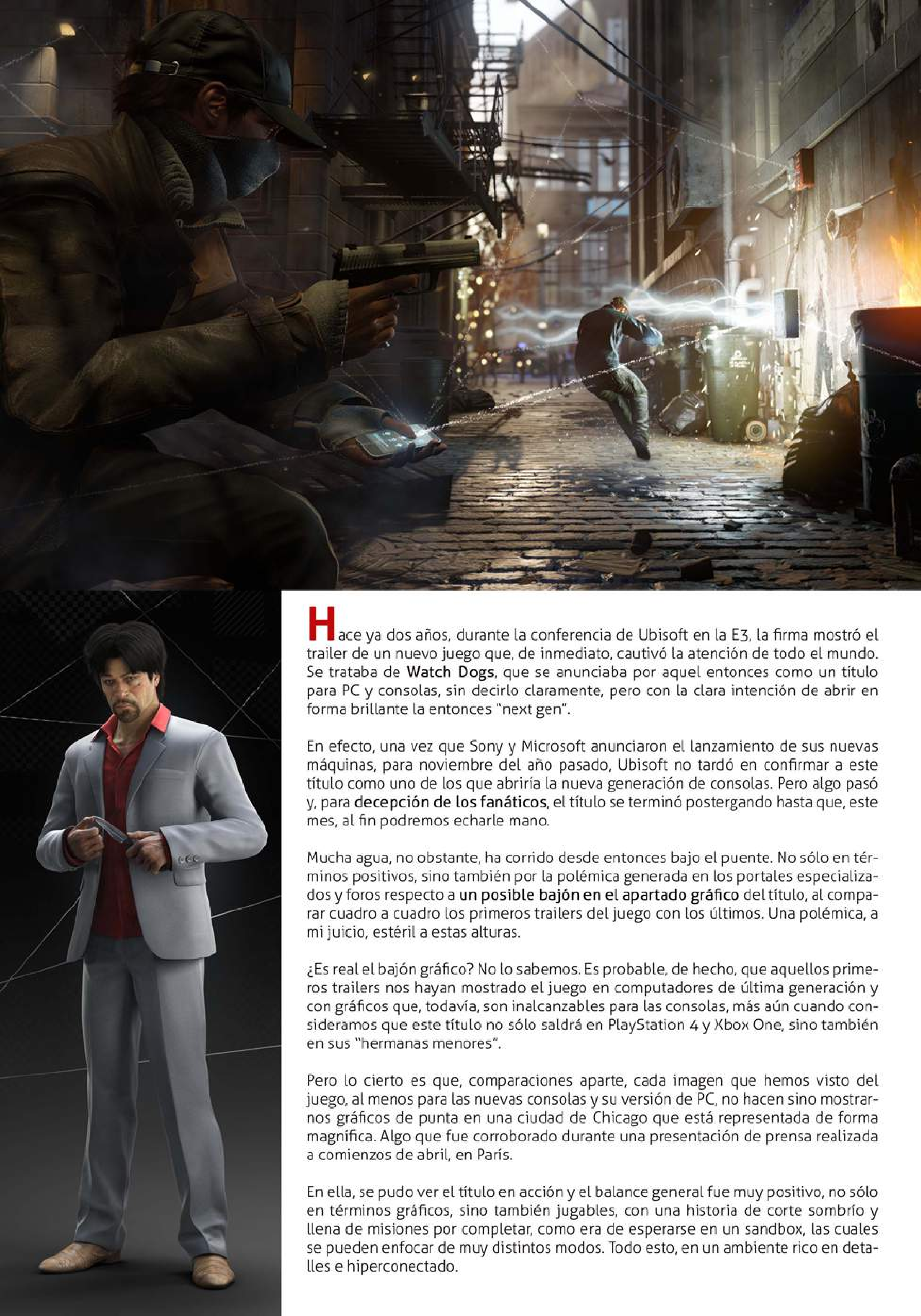

WKZ TV



WATCH DOGS
LA TRAVESÍA DE AIDEN

El nuevo título de Ubisoft apunta a ser uno de los grandes juegos del año y en él tomaremos el rol de un hacker obsesivo, perseguido y atormentado, que deberá hacer frente a sus enemigos con dos armas: su inteligencia y su teléfono móvil.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Hace ya dos años, durante la conferencia de Ubisoft en la E3, la firma mostró el trailer de un nuevo juego que, de inmediato, cautivó la atención de todo el mundo. Se trataba de **Watch Dogs**, que se anunciaba por aquel entonces como un título para PC y consolas, sin decirlo claramente, pero con la clara intención de abrir en forma brillante la entonces "next gen".

En efecto, una vez que Sony y Microsoft anunciaron el lanzamiento de sus nuevas máquinas, para noviembre del año pasado, Ubisoft no tardó en confirmar a este título como uno de los que abriría la nueva generación de consolas. Pero algo pasó y, para **decepción de los fanáticos**, el título se terminó postergando hasta que, este mes, al fin podremos echarle mano.

Mucha agua, no obstante, ha corrido desde entonces bajo el puente. No sólo en términos positivos, sino también por la polémica generada en los portales especializados y foros respecto a **un posible bajón en el apartado gráfico** del título, al comparar cuadro a cuadro los primeros trailers del juego con los últimos. Una polémica, a mi juicio, estéril a estas alturas.

¿Es real el bajón gráfico? No lo sabemos. Es probable, de hecho, que aquellos primeros trailers nos hayan mostrado el juego en computadores de última generación y con gráficos que, todavía, son inalcanzables para las consolas, más aún cuando consideramos que este título no sólo saldrá en PlayStation 4 y Xbox One, sino también en sus "hermanas menores".

Pero lo cierto es que, comparaciones aparte, cada imagen que hemos visto del juego, al menos para las nuevas consolas y su versión de PC, no hacen sino mostrarnos gráficos de punta en una ciudad de Chicago que está representada de forma magnífica. Algo que fue corroborado durante una presentación de prensa realizada a comienzos de abril, en París.

En ella, se pudo ver el título en acción y el balance general fue muy positivo, no sólo en términos gráficos, sino también jugables, con una historia de corte sombrío y llena de misiones por completar, como era de esperarse en un sandbox, las cuales se pueden enfocar de muy distintos modos. Todo esto, en un ambiente rico en detalles e hiperconectado.

LA HISTORIA DE AIDEN



Watch Dogs nos colocará al mando de **Aiden Pearce**, aquel tipo con aire misterioso que vemos en cada presentación del juego y que parece capaz de hacer cualquier cosa con un teléfono móvil en sus manos. Lo cierto es que no será un héroe prototípico, sino un personaje que vive al margen de la sociedad y con angustia constante por su obsesión por controlarlo todo.

Ubisoft ha reservado bastante bien toda información respecto a las motivaciones de Aiden y, aunque las supiéramos, tampoco estamos aquí para estropearles la historia. Lo que sí sabemos y podemos contarles es que Pearce es uno de los mejores hackers que se conocen y eso, en una sociedad como la actual, **lo convierte en un tipo buscado y peligroso.**

Y, como respuesta, en el rol de Aiden tu tarea será utilizar todos los medios a tu alcance para controlar por completo la ciudad y, junto con la ayuda de variopintos personajes, poner fin a esta persecución. Todo esto, en un mundo abierto que, según admiten en Ubisoft, no es infinito como ocurre en otros títulos, sino que está diseñado a través de su historia.

"La historia de Watch Dogs es finita, es lineal. En rasgos generales, es una experiencia que ya está predeterminada, pero hemos sido capaces de crear un mundo tan grande en la ciudad de Chicago como para ser capaces de desarrollarla de modo convincente y abriéndola a distintas interpretaciones", explicó **Jonathan Morin**, director creativo del juego.

De hecho, el propio desarrollador afirmó que "el jugador promedio, debería tomarse **entre 35 y 40 horas** en terminar la historia principal", pero agregó al mismo tiempo que "completarlo todo, incluyendo las misiones secundaria, debería tomar cerca de 100 horas". Un promedio bastante cerca de lo ideal para este tipo de aventuras.

En cuanto a las "interpretaciones" de que habló, todo indica que el final será de aquellos muy comentados entre los fanáticos, aunque Morin dejó en claro que no habría más de uno, como se rumoreó en algún momento. "No soy un fan de eso. El mundo en que vivimos es gris y espero que el final represente aquello de que nada es blanco o negro", aseguró.



HIPERCONECTIVIDAD TOTAL

Una de las dudas del juego pasa por la fórmula multijugador y cómo se implementará en la práctica. Y, según Morin, la clave para definirla es la "hiperconectividad total", que a su juicio "significa estar conectado en todo momento y en todo lugar, es decir, que habrá siempre otras personas ahí, sólo cuando menos te las esperas".

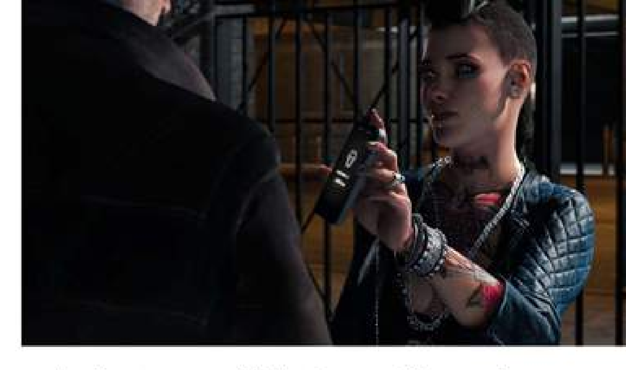
Una fórmula muy similar a la que vemos, por ejemplo, en **DarkSouls**, al menos por lo que se vio durante la presentación del juego a la prensa en París, hace un par de semanas. Es decir, podremos entrar en partidas de otros jugadores en cualquier momento, sin interrupciones, así como también podremos recibir las "visitas" de otros a nuestra aventura.

Es así como podremos estar completando una misión de la campaña y recibir un mensaje que nos indica que alguien se sumó a nuestro juego. También podremos hacerlo nosotros accediendo al mapa y buscando zonas para entrar en otras aventuras, para jugar en equipo o en un desafío. En este sentido, similar al **GTA Online.**

La idea de Ubisoft, de acuerdo a los desarrolladores del título, es "dejar ser" a los jugadores en términos de colaboración. "Si uno puede controlar a toda la ciudad de Chicago en algún momento y monitorear cualquier cosa que ocurre, ¿por qué no podría alguien más hacer lo mismo? A eso es lo que esperamos que se enfrenten en Watch Dogs", indicó su director.

Para que todo fluya como corresponde, Ubisoft estrenará un nuevo motor gráfico en el juego, llamado **Disrupt**, que promete marcar la pauta para los nuevos títulos de la compañía. Y, según lo que se ha visto en sus presentaciones a puertas cerradas, las expectativas gráficas las cumple de sobra, en particular a la hora de manejar un mundo rico en detalles.

"Buscamos innovar en lo técnico, centrándonos en la inmersión y, para ello, era imprescindible crear un mundo dinámico y orientado a darle a los jugadores experiencias innovadoras", recalcó Morin, admitiendo al mismo tiempo que "también buscamos apoyar el software para la generación nueva, aunque nuestro motor está pensado para cualquier plataforma".



¿SERÁ UN BOMBAZO?

A estas alturas, difícil vaticinarlo. No se puede desestimar el poder de la mala prensa y es indudable que, al menos entre el usuario más asiduo a leer sobre videojuegos, la polémica en torno al bajón gráfico del juego, por más que haya sido desmentido por Ubisoft, terminará por desencantar a más de alguno. Pero mi apuesta es que será un tema sólo anecdótico.

El título, sin ir más lejos, ha tenido una alta preventa y todo indica que cumplirá las expectativas de los más exigentes, agregando novedades a la fórmula del mundo abierto, pero sin dejar a un lado las directrices que han convertido en éxito a títulos como GTA o la saga **Assassin's Creed**, con la que parece haber más de una coincidencia, aunque el estudio lo niegue.

"La comparación con Assassins la hemos escuchado y es normal, pero el único parecido, creo yo, es en términos de la navegación contextual. Creo que Watch Dogs transmite otras sensaciones en definitiva", afirmó el director creativo del título, aun cuando los primeros pasajes mostrados no hacen sino hacernos recordar los movimientos de **Altair**, **Ezio** o **Desmond**.

Más allá de esto, lo cierto es que Ubisoft escogió con pinzas la fecha de salida, en un momento de transición tras el abarrotado mes de marzo, donde los bolsillos de los gamers sufrieron tras salir al mercado, todos juntos, títulos de la talla de **Dark Souls 2**, **Titanfall**, **Infamous: Second Son**, **South Park: The Stick of Truth** o **Metal Gear Solid: Ground Zeroes**.

Y ahora, sin demasiada competencia en el camino, a la espera de la nueva hemorragia de juegos que comienza a partir de agosto, Watch Dogs parece llegar para saciar la sed de los fanáticos y, en particular, de los dueños de las consolas de nueva generación. Algo como lo que hizo **Thief** en febrero y que le permitió generar ventas por sobre las pronosticadas.

Una cosa es segura: Ubisoft no es de los estudios que deja botadas sus sagas (¿aló, Valve?) y, para bien o para mal, tenemos la seguridad que este será sólo el primero de una nueva franquicia, como incluso ya lo han dado a entender algunos desarrolladores del título. Aiden Pearce llegó para quedarse y confiamos en que valdrá la pena acompañarlo en su aventura.



Las idas y venidas con WiiU

Que sí, que no. Que sale, que se cancela. Lo cierto es que, pese a que en algún momento se afirmó que el título saldría en todas las plataformas al mismo tiempo, finalmente es un hecho que la versión para la WiiU no estará disponible este mes, sino que se retrasó al menos por dos meses más, sin tener todavía una fecha confirmada. ¿El problema? Básicamente, según admitieron los desarrolladores, no lograban hacer correr el nuevo motor Disrupt en la consola de Nintendo y, por ende, debían enfrentarse a la decisión de postergar el lanzamiento para salir en todas las plataformas al mismo tiempo o dejar una para después. Optaron por lo último, aunque el año pasado el estudio hizo lo opuesto con **Rayman Legends**, que iba a salir en exclusiva en WiiU, pero luego se retrasó para ser multiplataforma.

ctOS Mobile: la aplicación "troll"

Considerando que el teléfono móvil es un elemento central de Watch Dogs, no podía faltar una aplicación para smartphones que complemente tu aventura. Y esta será **ctOS Mobile**, que estará gratuitamente para iOS y Android y que te permitirá jugar a Watch Dogs aún sin tener el título. Eso sí, por lo que se mostró a la prensa, será básicamente una aplicación para "trollear" a tus amigos (o no tan amigos). Y es que tu misión, una vez que entras a la aplicación, será colarte en otras partidas sólo para complicarle las cosas a tu objetivo de turno, enviando todo tipo de obstáculos, como patrullas de policías o helicópteros. Por cierto, esta aplicación te premiará por tus acciones, con varios contenidos desbloqueables y mejoras. Ahora veremos si tus amigos quedan tan contentos con tu "ayuda"...


TJ

NIER

Patricio Oleg Makievsky
#Clint Eastwood

Hoy en día, la cantidad de videojuegos que existen en el mercado es, por decir lo menos, abundante. Por lo mismo, han sido decenas y quizás cientos los títulos que han pasado inadvertidos o de los que nunca hemos oído hablar. Esta sección, justamente, tiene el trabajo de traer de vuelta aquellos títulos que no pueden faltar en la colección de todo buen gamer.

Y, para comenzar, les traemos una verdadera joya: **Nier**. Un juego de rol desarrollado por Square Enix -lo cual de por sí es una garantía en el género-, pero con toques de título de acción y que, en algunos momentos, puede recordarnos a **The Legend of Zelda** gracias a sus combates en tiempo real, la exploración y las divertidas acciones secundarias, como pescar o cultivar un huerto.

La historia, básicamente, trata sobre dos libros: **Grimoire Noire**, de cubierta negra, el cual es el culpable de haber sumido al mundo en la depresión con una enfermedad letal llamada Black Scrawl, acompañada de Las Sombras las cuales son enemigos constantes del juego.

Y su contraparte es **Grimoire Weiss**, de cubierta blanca, la cual transmite paz y armonía y que además acompaña y guía a nuestro protagonista, Nier, quien tiene la misión de curar a su hija de la terrible enfermedad que azotaa su mundo.

El título, como todo videojuego, no es perfecto. Su apartado gráfico, por ejemplo, puede parecer algo pobre y algunas misiones pueden resultar algo monótonas.

No obstante, todo esto lo contrarresta su gran y compleja línea argumental (historias paralelas incluidas), el cual te requerirá invertir varias horas para comenzar a comprender.

Súmale a eso personajes muy bien logrados, una banda sonora perfectamente adaptada y riesgos en la jugabilidad que se agradecen para conformar una joya que merece ser jugada.

FICHA DEL JUEGO

Plataforma: PS3 y Xbox 360.
Género: RPG, acción yhack and slash.
Desarrollador: SquareEnix.
Lanzamiento: 27 de abril de 2010.



RPG: Un rico futuro en la nueva generación

Child of Light y Bound by Flame son los primeros dos juegos de rol en PlayStation 4 y Xbox One y los que, de paso, abrirán un camino repleto de títulos imperdibles para los amantes de estas aventuras.

Juan Flores Videla
#EUotahGamer

Hay bastantes géneros que ya se han estrenado en las consolas de la nueva generación. Pero uno de los que faltaba en la lista era: el rol o RPG. Eso hasta ahora, porque a la espera de la llegada de los "peces gordos" que se anuncian para este año y el próximo, el camino lo abren dos títulos que esperan brillar por méritos propios: **Child of Light** y **Bound by Flame**.

El primero en la lista es el título de Ubisoft Montreal, que cuando esta revista llegue a sus pantallas, ya estará disponible tanto para PlayStation 4 como para Xbox One. Un juego que, desde sus primeras capturas, dejó en claro que ofrecería un título de corte clásico, con un sistema de combate por turnos muy similar al que vimos en el fantástico **Grandia 2**.

El juego está construido en un 2D mágico. Literalmente, porque trata de la dulce **Aurora**, quien es trasladada mágicamente a la tierra de Lemuria.

¿Su misión? Como está perdida, primero debe encontrar su hogar y a su padre. Pero, más adelante, descubre los problemas de este mundo y con su pequeño amigo **Igniculus**, una luciérnaga, intentará salvarlo de las garras de la Reina de la Oscuridad y recuperar el Sol, la Luna y las estrellas que la villana tiene de "rehenes".

Child of Light está desarrollado enteramente en 2D con acuarelas y el poder que le entrega UbiArt Framework hace que tenga un aspecto gráfico para ponerse a llorar, de lo magnifico e increíble que se ve.



Y, a pesar de que el juego crea un entorno 2D, eso no significa que hay muy poca exploración, sino que con las capacidades de volar de Aurora y de atravesar cosas de Igniculus, hacen que sea un poco más profunda.

En el camino de esta aventura, también nos encontraremos con otros personajes que nos ayudarán a cumplir nuestro objetivo. Cada uno tendrá una cualidad, poderes y forma de pelear distintas para, por supuesto, auxiliar en cualquier problema que Aurora e Igniculus tengan en su viaje.

Un aspecto sobresaliente y a la vez interesante es que te permite jugar acompañado, **con otro jugador controlando a Aurora** o **a Igniculus**, compartiendo tareas como, por ejemplo, en situaciones donde el tamaño de la luciérnaga le permitirá alcanzar zonas o aparatos que nos permitan seguir avanzando con nuestra protagonista.

En la práctica, es muy estratégico, y está lo suficientemente equilibrado como para que ambos jugadores se sientan importantes. Lo bueno es que las diferencias entre Aurora e Igniculus se extienden también a la exploración, así que ambos tienen siempre algo que hacer.

EN LA SENDA DE SKYRIM

El segundo título en este tema es Bound By Flame, desarrollado por Spiders y claramente influenciado por títulos como **Oblivion**, **Fallout** o **Skyrim**. Aquí manejaremos a Vulcan quien, dependiendo de nuestra elección, será un hombre o mujer que, por culpa de un ritual, adquiere poderes demoniacos que le serán, por cierto, de gran ayuda.

Su misión es derrotar a los Siete Señores del Hielo y sus huestes en la dura tierra de **Vertiel**, sumida en la muerte y la miseria.

Deseamos salvar a la humanidad, pero tenemos un enemigo interior, el demonio y aquí entra un aspecto muy interesante de este juego, que es el poder tomar decisiones a medida que avance la historia.

Será en los momentos más complicados- cuando el demonio que tiene adentro Vulcan hará acto de presencia, animándonos a hacer lo que quiere. ¿Si haremos el bien o el mal? Esa será nuestra decisión.

Tendremos dos estilos de lucha y uno de magia para acabar con nuestros enemigos, pudiendo además utilizar trampas o distintas estrategias, desde actuar en forma sigilosa o luchar directamente, causando grandes daños con el fuego, bloqueos, fintas o contraataques.

CHILD OF LIGHT

Otro aspecto clave será la **personalización del protagonista**, muy en la senda del género: si te gusta el combate cuerpo a cuerpo, deberás elegir piezas que multipliquen el daño y la resistencia; si te gusta combatir a distancia, aumenta el poder mágico y la defensa ante este tipo de ataques.

Vulcan, por cierto, no estará solo en los combates, sino que le acompañaran 5 NPC (personajes no jugador), de los cuales podremos llevar a nuestro lado a dos. Así, para desempeñarnos bien en el campo de batalla, será clave conocer la personalidad de estos "socios".

Por ejemplo, tendremos a **Randval**,un disciplinado luchador; **Edwen**, una bruja con grandes poderes mágicos; o a la tímida **Sybil**, especializada en la magia curativa y quien se verá preocupada por las consecuencias de un abuso demoníaco. Elegir a tu grupo, como se ve, será un aspecto clave. Con sus gráficos de nueva generación, será lanzado a comienzos de este mes para PlayStation 4 y Xbox One, así como también para sus "hermanas menores" y PC. Sus primeras capturas prometen y llegarán para saciar la sed que tienen los amantes del género y que, en parte, pudieron saciar con el reciente Dark Souls 2. Esperemos que este título esté a la altura.

LOS 5 MAS ESPERADOS

Es cierto, son muchos más los anunciados, desde las joyas indie hasta otras producciones mayores, pero si tenemos que elegir a cinco juegos RPG ya anunciados, no podemos sino comenzar con uno de los clásicos del género: **Final Fantasy XV**, que de la mano de Square Enix viene a retomar el camino que se extravió con las últimas entregas de la saga.

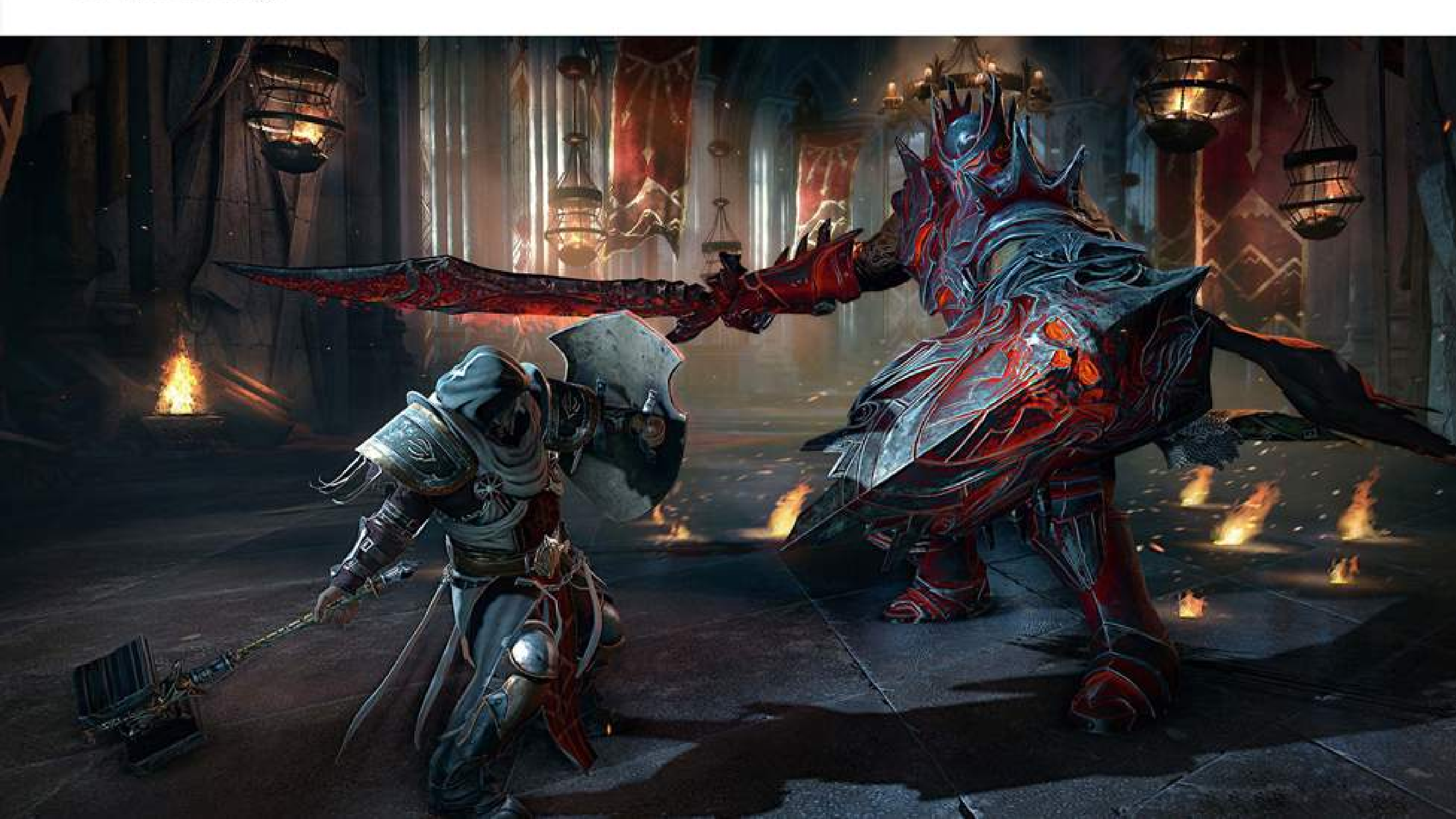
Este título, no obstante, despertó las esperanzas de los fanáticos que siguen esperando un juego que esté al nivel de la época dorada de la saga y que pareció comenzar su declive a partir de la undécima entrega. Y es que el tráiler mostrado en la última E3 dejó la vara alta, con gráficos de alto nivel y una historia que, a primera vista, lucía más que interesante.

Sin fecha de salida, al igual que el título anterior, está otro de los juegos más esperados de Square Enix: **Kingdom Hearts III**. Una saga que combina los mundos de Disney y Final Fantasy que, desde su primera entrega, cautivó miles de fanáticos y del que, de momento, se sabe muy poco. Por ahora, sólo saber que la franquicia está viva es para estar entusiasmado.

Un título que ha sorprendido con sus últimos trailers es **Lords of the Fallen**, que Deck 13 y Bandai Namco anuncian para este año. Un título que se aprecia muy influenciado por la saga Souls, con una dificultad alta (que se agradece, un impresionante apartado visual y un sistema de combate donde, tal como en el juego de From Software, se premiará tu paciencia.

Bioware nos trae el cuarto título de la lista, **Dragon Age: Inquisition**, que retomará una de las sagas que se ganó su nombre en la generación pasada y que volverá a situarnos en un mundo medieval fantástico, que se anticipa enorme y en el que nuevamente será clave el componente estratégico a la hora de plantear los combates y planificar la exploración.

Por último, la joya de la corona: **The Witcher 3: Wild Hunt**. Postergado para 2015, el título del estudio polaco CD Projekt RED apunta a convertirse en uno de los grandes de la generación, culminando la trilogía de Geralt de Rivia. Sus trailers muestran gráficos alucinantes que, sumados a su temática adulta y jugabilidad impecable, nos hacen ponerle todas nuestras fichas.



La señorita Samus y el tío Alucard están orgullosos de sus pupilos

LOS MATEOS DE LA CLASE DE METROIDVANIA

Diseñadores y estudios indies han aportado con grandes juegos a este subgénero de las plataformas con firmes raíces en la NES y la PSX.

Jorge Rodríguez Martínez
#KekoelFreak

Hace mucho mucho tiempo, en una lejana Federación Galáctica, una avezada cazarecompensas llamada **Samus Aran** iniciaba su derrotero por el inhóspito planeta Zeres, donde se escondían los piratas espaciales en una intrincada red de cuevas, que podía recorrer con la libertad que le permitían las habilidades ganadas en batallas o encontradas como power up en algún rincón.

Muchísimos años después... o antes... un señor de apellido **Belmont** se pierde en el castillo de su archienemigo Drácula y es el hijo de este último quien decide ir en su rescate. Y, para eso, hará uso de las habilidades heredadas de su padre para recorrer las distintas estancias de la mansión familiar, a la vez que va ganando nuevas habilidades e incrementando sus innatas capacidades en cada batalla.

Hay muchos otros juegos que, entre el lanzamiento del original **Metroid** (1986) y el aire fresco para la saga **Castlevania** con Symphony of the Night (1997), fueron aportando elementos nuevos, profundizando y puliendo mecánicas.Pero, sin duda alguna, son estos dos hitos videojueguiles los que permiten bautizar todo un sub-género dentro de las plataformas, el **Metroidvania**, también conocido por unos pocos como **Castleroid** y que tantas horas de diversión y de recorridos por extensos mapeados nos ha entregado a los gamers más jarcoretas.

Pero para que nos entendamos, aterrizaré la definición de Metroidvania: debería ser un juego de plataformas en 2D con un extenso mapeado con zonas interconectadas, permitiéndonos volver sobre nuestros pasos a sectores que se encuentran bloqueados y a los que podremos acceder sólo después de adquirir habilidades vía power ups o como premio al derrotar jefes. El factor de exploración exhaustiva será importantísimo, con el fin de seguir recolectando armas, magias, llaves y un largo etcétera que nos dará acceso al final del juego y a zonas secretas, que son un premio a nuestra perseverancia y tozudez.

En la actualidad, el subgénero goza de una excelente salud gracias a nuevos y jóvenes desarrolladores y estudios, que crecieron dando saltos y ganando poderes para pasar "esa pantalla", y han reflejado el "amor" por este estilo de juego tanto en hermosos juegos de aspecto retropixelado como en modernas obras que sacan mayor provecho a las máquinas actuales.

Acá un breve repaso a los que considero los alumnos aventajados de la clase indie de la señorita Aran y el tío Alucard:



OJO CON:

las campañas en Kickstarter para financiar futuros lanzamientos metroidvanianos. Finos paladares jardcoretas, atentos tambien a títulos como:

- Chasm
- Red Goddes
- La-Mulana 2
- AbbyssOdysey

Guacamelee



Drinkbox Studios lanza este título para PlayStation 3 y PSVita en 2013, cosechando el éxito y el cariño de la gente. Ambientado con elementos del folklore mexicano y con coloridos gráficos de estilo cartoon, el juego nos pone al mando del aspirante a luchador **Juan Aguacate**, quien debe liberar a La Hija del Presidente de las garras de **Juan Calaca** y su ejército de secuaces no-muertos, combinando nefastos golpes, ganchos y combos.De pasada, le rinde homenaje a juegos clásicos e indies molones.

Shadow Complex



Un exclusivo de la Xbox360, desarrollado por Chair Entertainment con el gentil auspicio de Epic Games y su motor Unreal Engine 3. El juego toma una perspectiva 2.5D con gráficos a alta resolución, para hacer jugable a este universo de ciencia ficción que se basó en una novela de Orson Scott Card, el mismo de El juego de Ender.

Aquaria:



Alec Holowka (Crayon Physics Deluxe) y Derek Yu (Spelunky) armaron un dream team indie para diseñar este multipremiado juego, lanzado originalmente para Windows el año 2007. Ambientado en el fondo marino, nos ponemos al mando de Naija, una especie de sirena que deberá explorar, interactuar y develar los secretos del mundo de Aquaria con combate y canto. Viudos del Ecco the Dolphin, a no perdérselo.

Cave Story



Puro amor por el pixel en este juego diseñado completamente, durante 5 años, por Daisuke Amaya, quien lo lanzó originalmente como freeware el año 2004 para PC, cosechando éxito tanto de público como de crítica, que lo colocan en el mismo podio que los originales Metroid de NES. En el juego controlamos a un pequeño robot amnésico que se interna en una isla flotante habitada por una raza híbrida de cachorros-conejos, quienes se vuelven un poco frenéticos por la influencia de una rara flor roja.

La-Mulana



Otro tremendo esfuerzo de un pequeño equipo japonés conocido como Nigoro, que inspirado principalmente en el clásico TheMaze of Galious, de Konamiy para MSX, nos entrega un juegazo que nos recordará a Moctezuma, Pitfall e Indiana Jones. Se lanzó originalmente el 2005 para Windows.

La lista podría ser más amplia, y si quieren probar otros titulos no se olviden de **Dust: An Elysian Tale**, **Vladis Story: Abyssal City**, **Spelunky** y **Rogue Legacy**. Los dos últimos también agregan escenarios aleatorios y muerte permanente a la coctelera.

SABIAS QUE...

...me pasé horas y horas frente a mi 286 jugando a un metroidvania que ni tenía idea que pertenecía al género, el **Zeliard** (1987), que por aquello años me recordaba al Zelda de NES, pero con una dificultad endiablada, gráficos EGA, sonido de PC Speaker y no más de un mega de peso. Nunca conseguí terminarlo. :(





¿Qué pasaría si los nazis hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial? Esa es la interrogante que nos plantea la nuevaehilarante entrega de la saga, "The New Order", que llegará este mes a PC y consolas.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Cuando hablamos de Wolfenstein nos referimos no sólo a uno de los primeros juegos de disparos en primera persona, sino a un título que ayudó a sentar las bases de los que hoy conocemos como uno de los géneros más populares en el mundo de los videojuegos.

La saga Wolfenstein nace en 1981, de la mano de Muse Software, con **Castle Wolfenstein**. Un juego que tuvo su continuación en 1984, con **Beyond Castle Wolfenstein** en una época donde la industria daba sus primeros pasos y donde estos dos títulos dejaban una huella indeleble.

John Romero y Torn Hall, en 1992, le darían un giro a la saga, ahora a cargo de Id Software, con **Wolfenstein 3D**, que marcó definitivamente las bases del género a partir de entonces y con títulos como Spear of Destiny (1993), **Returnto Castle Wolfenstein** (2001) o **Wolfenstein** (2009).





EL NACIMIENTO DE UN GÉNERO



Wolfenstein 3D retomó la idea original de **Silas Warner** (fallecido en 2004 debido a un cáncer), pero quitándole los elementos de sigilo que tenía el título o las soluciones "no violentas" que se presentaban para apuntar, derechamente, a la acción y a la adrenalina propias de los FPS.

La historia nos ponía al mando de un prisionero de guerra llamado **"BJ" Blazkowicz**, capturado por los nazis y encerrado en el castillo Wolfenstein. Tras matar al primer soldado que te hacía guardia, comenzabas tu travesía por laberínticos niveles buscando escapar a toda costa.

El juego cuenta con tres episodios en el cual cada uno tiene su propia historia. El primero consistía de escapar del castillo; en el segundo debíamos frustrar la operación Eisenfaust del loco doctor **Schabbs**; y, para finalizar, debíamos asesinar al mismísimo **Adolf Hitler** y parar la guerra.

Un dato curioso resulta el port que se hizo para la versión de Super Nintendo, ya que por políticas de la compañía se cambió la sangre por sudor, los perros mutaron a ratas y, lo más llamativo, el enemigo final ya no sería Hitler... se reemplazó por un científico llamado Staatmeister.

LA MATANZA DEBIA CONTINUAR

Gracias al éxito cosechado por su primera entrega, Id Software decidió sacar al mercado una precuela de Wolfenstein 3D, **Spear of Destiny**, mejorando los diseños de los personajes y texturas, añadiéndole además un mayor grado de dificultad, pero con la misma premisa, a sus 21 niveles.

En esta ocasión, debíamos recuperar la lanza del destino, que se supone es la que perforó a Jesucristo en la cruz. El mito decía que quien poseía esta lanza sería invencible. Aquí entra nuevamente en escena Blazkowicz, pero años antes de ser capturado y encerrado en el castillo Wolfenstein.



EL REGRESO DE UN GRANDE

La espera para los amantes de Wolfenstein fue larga. Pasaron 10 años para que nuevamente viera la luz otra entrega de la saga. Publicado por Activisión en el 2001 y supervisado por los padres de la saga, Id Software, se lanza al mercado **Return to Castle Wolfenstein**.

Nuevamente nos ponían en la piel de BJ Blazkowicz, quien debía investigar a la división paranormal de la SS y parar los intentos de Hitler por hacerse con un ejército de no muertos. ¿Otro hito? Por primera vez se implementaba el multijugador, eligiendo a los aliados o los nazis.

Esto, no obstante, sólo estaba implementado en PC, pues las versiones de PlayStation 2 (titulada **Operation Resurrection**) y de Xbox (llamada **Tides of War**) sólo tenían disponibles el modo campaña, debido a las limitaciones propias de estos sistemas.



UN MUNDO ABIERTO



Tras un fugaz paso por los dispositivos móviles con **Wolfenstein RPG**, con más pena que gloria a decir verdad, la acción se retomaría en 2009, cuando Activision e Id Software deciden sumar fuerzas con el estudio Raven Software, especializado en el género, para lanzar Wolfenstein.

La historia nace como una secuela directa del título de 2001, volviendo a colocarnos en la piel de BJ Blazkowicz, quien tras destruir un avión nazi con un peculiar artefacto con poderes sobrenaturales, comienza una aventura que destaca por un sistema de mundo abierto. El juego tenía una presentación atractiva, pero por desgracia pecó de una notoria linealidad a la hora de ponerlo todo en práctica. Las críticas no se hicieron esperar y las ventas no fueron buenas, generando que Raven Software despidiera a la mayor parte del personal que trabaja en el juego.

MATAR NAZIS NO PASA DE MODA

Quizás por esta experiencia fallida es que llegamos a **The New Order**, que se lanzará a mediados de este mes para PC, PlayStation 4, Xbox One, PS3 y Xbox 360. Un título que apunta a rescatar lo esencial del género en los '90 y añadirle el grado extra de dificultad que caracteriza a la saga.

Ahora con Machine Games a cargo del desarrollo y Bethesda como distribuidor, el juego apuesta por volver a la vieja escuela, es decir, un momento en el que no había regeneración instantánea de salud, no había checkpoints a cada paso y era usual perderse en los laberintos del juego. ¿Quieres un juego sencillo, con pasillos lineales y retos no mayores a apuntar con rapidez? Eso pues no lo encontrarás en The New Order y es, al mismo tiempo, lo que más llama la atención de un título que busca romper un poco con la monotonía de un género tan sobreexplotado.

La historia, como tantas veces, nos volverá a poner en la piel de BJ Blazkowicz, con la diferencia de que esta vez nos encontraremos en un mundo completamente dominado por los nazis, tras haber ganado la Segunda Guerra con maquinaria mucho más avanzada que sus enemigos.

A diferencia de otros Wolfenstein, los oponentes no tendrán poderes sobrenaturales, pero sí contaran con una avanzada tecnología militar que iremos descubriendo a medida que avancemos y descubramos cómo el Tercer Reich logró adelantarse tanto a nivel tecnológico. Contaremos, lógico, con un gran arsenal a nuestra disposición: rifles, ametralladoras duales, lanzallamas, ametralladoras, y un largo etcétera. Además, por primera vez en la saga tendremos un sistema similar a los perks,para desarrollar a nuestro personaje según nuestro estilo de juego.

En cuanto a lo gráfico, no apostamos a algo revolucionario, al cargar con el lastre de ser tanto para la nueva como para la anterior generación de consolas, pero sí a diseños acordes a lo que se espera de un título de alto presupuesto en que primará la jugabilidad por sobre todo. Como debe ser.


TO LEAVE
A game by Freaky Creations



Jorge Blacio, productor del estudio ecuatoriano Freaky Creations, nos habla del desarrollo de To Leave, el título con el que se estrenarán en PlayStation 4 y PS Vita y con el que buscan comenzar a dejar una marca de identidad regional que, esperan, sea la tónica entre sus pares.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Cuando pensamos en videojuegos, sobre todo en lo que a consolas se refiere, Latinoamérica parece ocupar un lugar muy secundario en lo que a producción de títulos se refiere, sobre todo comparado con los grandes estudios japoneses, europeos o norteamericanos. Pero, poco a poco, el panorama comienza a cambiar. Una prueba de ello es **Freaky Creations**.

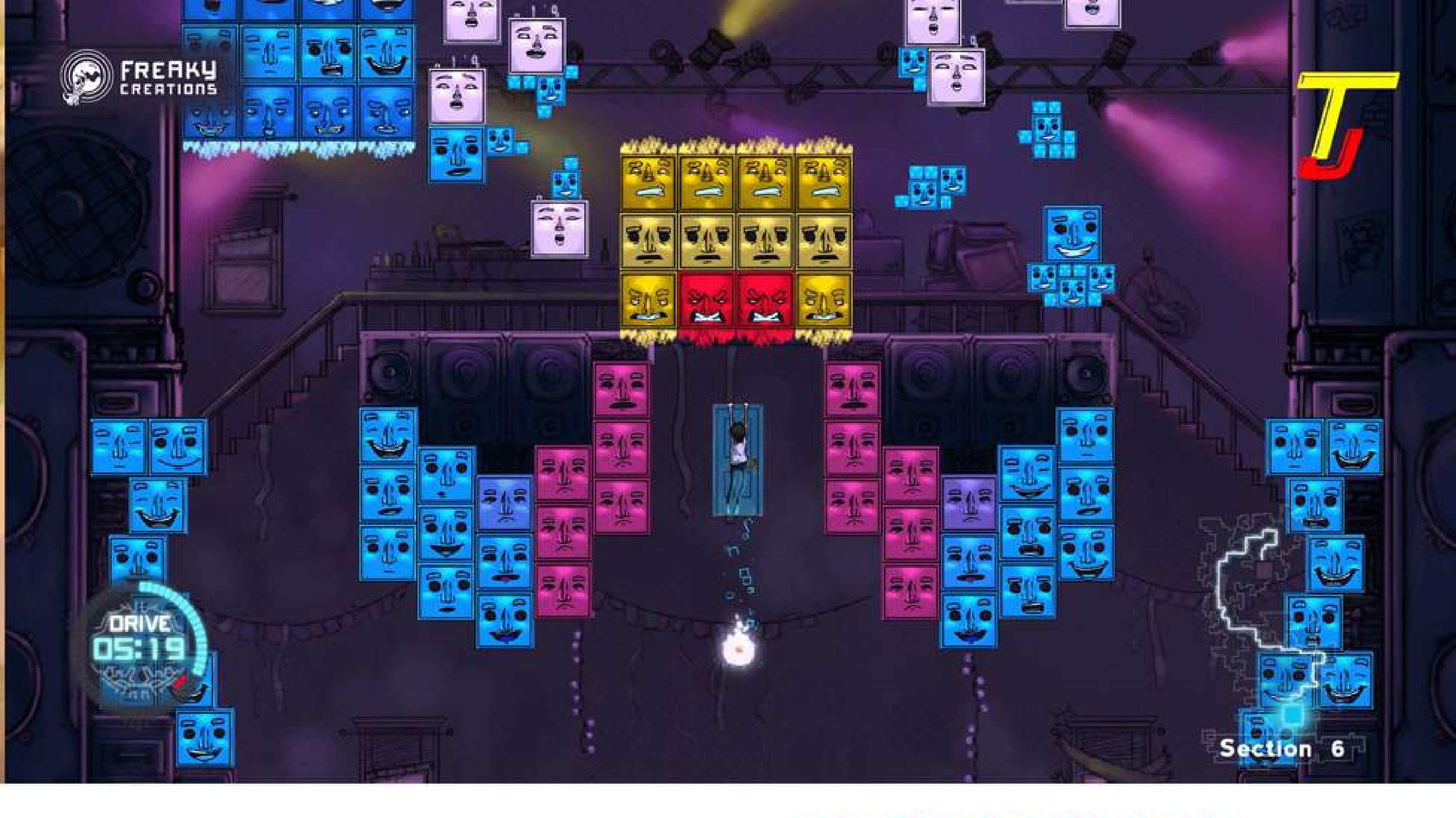
Se trata de un estudio ecuatoriano que forma parte de un programa de Sony llamado "Latin America Developer Incubation Program", que según explica el productor del estudio, **Jorge Blacio**, es una iniciativa "que ayuda a las comunidades de desarrolladores latinoamericanos a llevar sus juegos a las consolas de PlayStation" mediante la entrega de kits de desarrollo.

Esto se hace a manera de préstamo y sin coste alguno para los estudios, proveyéndoles además de acceso al portal oficial de soporte que tiene Sony para los desarrolladores. Y es gracias a esta iniciativa que ya tienen en camino el juego **To Leave**, una interesante e íntima aventura para PC, PlayStation 4 y PS Vita sobre la que conversamos en detalle con Blacio.

¿Cómo llega un equipo independiente ecuatoriano a captar la atención de una compañía como Sony?

-Esta respuesta es un poco larga (ríe), pero en nuestro caso, tuvimos la oportunidad de un acercamiento por medio de nuestra universidad, la ESPOL,que en el 2012 estaba en conversaciones con Sony para poner un laboratorio académico de desarrollo de videojuegos con su tecnología. SCEA quería que los estudiantes tuvieran acceso a la experiencia de desarrollar videojuegos con tecnologías profesionales y nosotros ya estábamos trabajando en To Leave, que en ese tiempo era un prototipo de 3 a 4 semanas. Cuando los representantes de Sony vinieron, tuvimos la oportunidad de mostrárselos, ya que nos habían dado un espacio de trabajo en el mismo edificio donde Sony quería poner el laboratorio.

Agrega que "una vez que vieron el juego, les pareció una idea muy buena y nos dijeron que estábamos al nivel de pertenecer en el programa de incubación, que debíamos ser algo comercial y que nos ayudarían a ponerlo en las plataformas de PlayStation. Siendo el primer estudio en lograr algo como esto en nuestro país, para nosotros fue algo de estar en el momento indicado en el lugar indicado con un juego lo suficientemente ambicioso para que ellos nos quieran en su programa".



"Ahora, para futuros estudios que desean pertenecer al programa, es mucho más sencillo. Por ejemplo, nos podrían contactar a nosotros y nosotros ponerlos en contacto con la gente de Sony LATAM", explica.

-La industria en esta parte del mundo está mostrando un aún menor, pero sostenido crecimiento en países como Brasil, Chile o Costa Rica. ¿Cómo ven el futuro de la industria en este continente?

-Nuestro continente tiene mucho que ofrecer. Creo que, en el futuro, comenzaremos a ver que Latinoamérica está a la altura de la industria. Conozco a gente de varios países del continente y he tenido la oportunidad de ver sus productos. Algunos tienen cosas muy buenas entre sus manos y lo más importante sonlas ganas de probar que tienen lo que se necesita para estar en las grandes ligas.

- ¿Qué aporte, en particular, podrían hacer los estudios latinoamericanos al mundo de los video juegos?

-Creo que Latinoamérica podría aportar bastante con respecto a la diversidad creativa. Tenemos un estilo de mostrar nuestras ideas que es bien particular, así como en este momento uno ve un juego y sabe que proviene de Norte América, Europa o Asia, cuando vean un juego latinoamericano, creo que se formará esto también. La gente sabrá que ese estilo único de mostrar una experiencia proviene de Latinoamérica.

"Ya depende de nosotros, los estudios latinoamericanos, entender esa particularidad y reforzarla de la manera adecuada", recalca.

Es que, a su juicio,"es muy fácil hacer un juego comercial que apele a los gustos más básicos del ser humano, pero eso hará que el juego sea uno más de la masa y no aportará en nada a la industria. O podemos hacer y definir a nuestro continente como un proveedor de experiencias únicas, que trasciendan más allá de sólo entretener y que sean difíciles de encontrar en otro lugar del mundo".

UNA EXPERIENCIA INTIMA

- La historia de "To Leave" parece bastante íntima. ¿Qué encontrarán en ella los jugadores de PC, PS Vita y PS4?

-La historia de To Leave es íntima ya que la experiencia de irse es íntima. Es algo que todos nosotros en algún punto de nuestras vidas enfrentamos, es algo con lo que tenemos que lidiar y no necesariamente es algo que muchas veces compartimos. Es un viaje que nos toca enfrentar solos la mayor parte del tiempo. Los jugadores de To Leave, más allá de la plataforma, tendrán esa experiencia a través del juego, las dificultades y retos por los que pasa Harm, el personaje principal. Si bien son metáforas de cosas de la vida real, fácilmente podrán proyectarse en ellos mismos y, dado que el juego es bastante abstracto, dependerá de en qué punto te encuentres como persona, en tu viaje personal de irte, lo que definirá el mensaje que obtengas del juego.

- ¿Cuáles son los principales desafíos que han enfrentado al momento de desarrollar el juego?

-Bueno, creo que el desafió más grande ha sido asentar una historia que realmente exprese lo que creemos que es irse. Gran parte del tiempo de desarrollo hemos estado haciendo contenido basado en un tema, pero no entendíamos del todo la historia que queríamos contar. Sabíamos que estaba ahí, pero no podíamos ponerlo en palabras todavía, menos aún en el juego. Ahora eso ya está definido. De hecho, para darte un pequeño detalle, en este momento nos encontramos implementando el final del juego. Aún no terminamos todos los niveles, pero nos emocionó tanto por fin poder entender la historia en su totalidad que queríamos ver cómo se iba a sentir en el juego ya funcionando.

FREAKY CREATIONS

To Leave

- Respecto al juego, ¿cómo encaran, como estudio, el desarrollo para dos plataformas distintas como pueden ser la Vita y la PS4?

-Con respecto a PS Vita, la versión que mostramos en la Game Developer Conference (GDC), en marzo pasado, fue algo que comenzamos a hacer en el último mes y medio. Siempre hemos desarrollado para PC y nuestro juego corre de manera estable en Windows, Mac y Linux. La PS4, dada su estructura, muy similar a un PC, es algo que podemos manejar en paralelo con esa versión.

"Sin embargo, dado que somos un equipo pequeño y tras la experiencia de hacer el port a PS Vita para mostrarlo en el GDC, nos quedó claro que no podríamos manejar un proyecto multiplataforma por el momento. Así, la versión de PS Vita tendrá que esperar un poco por ahora y nuestro enfoque son las versiones de PC y PS4. Esto no quiere decir que To Leave para PS Vita será olvidado, sólo vendrá un poco después", precisa Blacio.

- ¿Habrá algunas diferencias o, básicamente, será el mismo juego, pero aprovechando la mayor potencia de PS4?

-En cuanto a experiencia y contenido, el juego será el mismo para todas las plataformas. Sin embargo, como lo mencionas, aprovecharemos la potencia que tiene PlayStation 4 lo más que podamos, sin que esto afecte mucho a lo que queremos que To Leave sea y transmita.

- Se comenta mucho sobre lo fácil que es programar para PS4 o PS Vita, sobre todo en comparación a generaciones anteriores. ¿Cómo ha sido para ustedes ese proceso?

- A diferencia de PS4, PS Vita tiene sus consideraciones especiales. Es una consola portátil después de todo. Pero hay muchas facilidades, dado que Sony te provee de todas las herramientas necesarias para poder hacer tu trabajo como desarrollador. Hemos escuchado de gente con más años en la industria que antes no tenía acceso a estas herramientas o cuyo acceso a la documentación era escasa o inentendible.

"Sólo para que tengan una idea, en la época de PlayStation 2 los manuales del kit estaban solamente en japonés, no había versiones en inglés (ríe). Pero ahora tienes acceso a todo tipo de material e, incluso, a conversar con la gente que se encarga de estas tecnologías. Es un excelente momento para hacer video juegos", asegura el productor.

- ¿Cuál es la ventana de lanzamiento de "To Leave"?

- Aun no tenemos una fecha definitiva para el lanzamiento, pero nuestro estimado apunta a finales de este año a comienzos del siguiente.



¿Quieres ser uno de los 7 millones de dueños de una PlayStation 4?

La consola más vendida del mundo
puede ser tuya
y te la regala PlayAdictos.

¿Cómo ganarla?

Muy fácil, sólo debes participar en
el foro y adquirir tu ticket virtual.

El sorteo será el 12 de Julio, así que
todavía tienes tiempo
de participar.



Participa además en los sorteos de estos espectaculares juegos:









www.playadictos.net

LA TIENDITA DE
AQUOSHARP

¡Horror! Mi hijo es un fanboy

Antes de adentrarme en el tema propiamente tal, quisiera hacer una pequeña introducción, especialmente pensando en los padres, a quienes va dirigido este artículo (cualquiera con un mínimo de entendimiento podría deducirlo a partir del título, pero tomando en cuenta el paupérrimo nivel de comprensión lectora en nuestra actual sociedad neoliberal, no está demás explicitarlo) y quienes, por un tema generacional, tal vez no dominen parte de la jerga que será utilizada a continuación.

Si usted, amigo lector, es un neófito en el tema de los videojuegos y por esas casualidades de la vida tiene un hijo que es asiduo a esta clase de entretenimiento, entonces preste mucha atención: su retoño corre el riesgo de convertirse en un fanboy.

Comencemos por definir el contexto para luego entender el concepto.

En el mundo gamer, un fanboy es aquel individuo cuyo apego hacia cierta marca, compañía, consola u otro similar es desmesurado y exagerado. Como se desprende del mismo nombre, se llega a un nivel de fanatismo que raya en lo irracional y la persona que se ve aquejada por esta condición pasa de ser un jugador inofensivo a convertirse en un **talibán electrónico**, que malgastará la mayor parte de su tiempo participando en foros y/o redes sociales redactando interminables textos con el fin de hacer prevalecer o imponer sus ideas por sobre la de los demás. Y, lo que es aun peor, atacando salvajemente a quienes piensen distinto. Este flagelo de la modernidad es cada día más masivo y no hace distinción de raza, sexo, edad, religión, grupo social, etcétera.

Si bien es cierto que el origen propiamente tal de este padecimiento es desconocido, hay muchos quienes postulan que esto es simplemente una demostración más de la **inherente necesidad del ser humano de pertenecer a un grupo**, la cual se satisface según el contexto histórico y cultural. Aunque también cabe destacar que otros teorizan ideas más audaces y llegan al punto de asegurar que sus raíces son más remotas de que se podría imaginarse.





Para nadie es un misterio que hoy en día son muchas las conductas adictivas a las cuales están expuestos los imberbes mocosos y más todavía cuando la globalización deja al alcance de cualquier insensato la posibilidad de tener acceso a plataformas potencialmente nocivas como lo es **internet**, la cual de no ser utilizada en forma responsable puede acarrear innumerables riesgos, principalmente por el hecho de poner a libre disposición de cualquier usuario todo tipo de información sobre temas tan delicados como la sexualidad o la drogadicción, los cuales cualquier padre responsable sabiamente prefiere ocultar antes que discutirlos con sus hijos.

Todo tiempo pasado fue mejor dicen algunos... ¿y qué paso con aquellos felices días en que los adolescentes solo querían fumar y embriagarse?

Ahora bien, luego de comprender este complejo escenario es de fundamental importancia poder realizar un diagnóstico acertado, ya que es posible incurrir en errores a la hora de clasificar a un posible afectado y, para esto, lo principal es prestar atención a los siguientes síntomas:

1) Predilección absoluta por cierta marca.
2) Rechazo hacia cualquier producto de compañías rivales.
3) Falta de coherencia y carencia de argumentos para defender su opinión.
4) Odio generalizado hacia quienes no comparten sus preferencias.
5) Autoexclusión social, delirios y paranoia.

Si usted señor papá o señora mamá nota alguna o varias de estas características en algún miembro de su prole, entonces dedíquele estricta atención y tome cartas en el asunto.

Tampoco se trata de reaccionar con temor ya **que es muy probable que en la mayoría de los casos su hijo sea simplemente un ñoño**, pero si estas conductas son exacerbadas y sostenidas en el tiempo, entonces no sería de extrañar que el seno de su familia este germinando algo que, en el corto plazo, terminara convirtiéndose en aquella despreciable e indeseable criatura conocida como fanboy.



PS4

A LA ESPERA DE UN BOMBAZO

Empezamos con **Driveclub**, uno de los juegos estrella que estaba previsto para salir a la luz junto con la consola de Sony, hasta que su estudio (Evolution Studios) decidió darle un poco más de tiempo para cumplir la promesa de darle a PlayStation 4 un simulador de autos como se merece. Enfocado tanto en su modo online como individual, nos permitirá conducir a las principales marcas del automovilismo por todo el mundo, pasando por campos, desiertos e incluso montañas. Tendrá una versión free to play para los usuarios de Playstation Plus y, aunque ofrecerá la misma jugabilidad que el título completo, tendremos algunas restricciones y menos circuitos para elegir.

Si cambiamos completamente de género, nos encontraremos con **Deep Down** de Capcom, que con su nuevo motor gráfico PanthaRei, nos lleva a Nueva York, precisamente en el año 2094, donde seremos parte de un grupo llamado Los Cuervos. Estos tienen el poder de viajar por el tiempo a distintos escenarios medievales y de fantasía, donde nos llevaran a hacerle frente a distintas criaturas y misterios... muy al estilo Assassin's Creed. Se supone que el título mostraría pronto una beta cerrada, pero lamentablemente sólo disponible para Japón.

Otro de esta acotada lista es **The Order: 1886**, el primer trabajo grande del estudio Ready at Down. Un juego ambientado en la época neo victoriana de Londres, en el cual seremos descendientes de la mesa redonda del Rey Arturo y donde tendremos que defender a la ciudad de criaturas mitad hombre y mitad monstruo. Un título que sacará provecho a tu DualShock 4, además de presentar novedades en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Y no podemos dejar de mencionar al reciente **Daylight**, un survival horror en primera persona de ZombieStudios, muy parecido a Outlast, pero en el cual nos despertaremos en un hospital abandonado junto con fantasmas y algo más. Un juego que pondrá a prueba tus sentidos y en donde sólo podremos "defendernos" conuna linterna y una brújula GPS. ¿Te dan los nervios?





Las consolas de Sony y Microsoft son éxito en todo el mundo, problemas con el stock y filas inmensas en tiendas por tenerlas. Pero olvidamos lo más importante: sus juegos. Es por eso que repasamos los principales títulos exclusivos anunciados para lo que queda del año.



Roberto Pacheco
#NeggusCL

XBOX ONE

RECUPERANDO EL TERRENO PERDIDO

Nuevas franquicias y muchos estilos diferentes. Eso es con lo que nos encontramos en el futuro inmediato de Microsoft y su consola Xbox One.

Si bien al principio la máquina no debutó con el éxito esperado, quedándose atrás con respecto a su competencia, ha ido ganando terreno con el paso del tiempo gracias a ciertos títulos como **Titanfall**, que supo cumplir con las expectativas y, pese a lo que algunos digan, con la responsabilidad de levantar las ventas de la consola de Microsoft. Pero sigamos adelante y hablemos de lo nuevo que viene para futuro.

Y partamos con **Quantum Break**, juego desarrollado por Remedy Entertainment, responsables de Max Payne y Alan Wake. Un título que mezcla el misterio y bastante acción en cámara lenta. Contará con tres personajes principales, quienes tendrán poderes para viajar en el tiempo, gracias a un experimento fallido. Uno de los aditivos del juego, es que tendrá su propia serie de televisión, que según sus desarrolladores servirá para conocer secretos y estrategias a la hora de jugar. Nada de mal, ¿eh?

Y si hablamos de acción, como olvidar a **Halo**, esta vez por partida doble Sí, porque este 2014 saldría a la luz **Halo 2 Anniversary**, un remasterizado juego de Bungie, esta vez por 343 Industries y CertainAffinity, que saldría el 11 de noviembre, coincidiendo con el aniversario de la salida de Halo 2 en Xbox. Así mismo, se espera que Halo 5 llegue el 2015, defraudando de alguna manera a ciertos fans que querían una doble experiencia este año.

Mientras se confirma el posible **Forza Horizon 2** para noviembre, no nos podemos olvidar de **Sunset Overdrive**, el juego de acción frenética que traerá en exclusiva para Xbox One el estudio InsomniacGames, otrora uno de los buques insignia de PlayStation.

Con la E3 encima, habrá que ver si tanto Microsoft como Sony ponen todos los huevos en la canasta y, junto con estos títulos, nos deparan más de alguna sorpresa antes de fin de año.



TOP TEN de PLAYADICTOS

Los imperdibles de PlayStation 4

En cada entrega, les propondremos un ranking con los "top ten" en algún ámbito del mundo videojueguil. Y el primero será de los diez juegos que, si ya te compraste una PlayStation 4 o planeas hacerlo, debes considerar para tu colección. Obviamente, esta es una selección personal, así que bien podrías encontrar entre los más de 60 juegos disponibles para la consola otros que se ajusten más a tus gustos, así que te esperamos en el foro para que debatas con nosotros cuáles son tus favoritos.



1°. TOWERFALL ASCENSION

¿Cómo? ¿Un juego indie y con gráficos retro en el número uno? Pues sí. Una premisa: en los videojuegos, la diversión es lo primero. Y si hablamos de diversión, pocos te entregarán tantas risas como este título, en el que tu objetivo es avanzar, a punta de flechazos, por una serie de desafiantes niveles. La gran gracia del juego es la posibilidad de jugarlo en grupos.

2°. INFAMOUS: SECOND SON



El primer gran exclusivo del año de Sony tenía la misión de demostrar el potencial de la consola. Y cumplió. Gráficamente es precioso y tiene físicas muy bien logradas. Se nota "next gen" y marca un piso de lo que deberían ser las futuras producciones de la firma japonesa. La única crítica es que resulta algo corto, aunque se expande con las misiones secundarias.



3°. OUTLAST

El terror en primera persona vive un gran momento en consolas, con la salida de Daylight y otros proyectos en camino como SOMA. Sin contar con el potencial que tiene el género pensando en el Proyecto Morpheus de realidad virtual. Este juego demostró todo ese potencial, en un marco donde tu único objetivo es sobrevivir, sin ninguna arma a tu disposición.

4°. RESOGUN



Disponible gratuitamente para los usuarios de PlayStation Plus desde el lanzamiento de la consola, este juego es realmente una delicia jugable, con intuitivos controles y un sistema de juego realmente desafiante, en el que debes manejar una nave que, mientras supera niveles cada vez más complicadas, debe salvar a humanos atrapados. Esperando ansioso el DLC.



5°. BATTLEFIELD 4

Es cierto, el juego arrancó con muchos problemas, pero después de una serie de parches, el título es una pasada. Su punto alto son los gráficos, con escenas que te deslumbrarán y que elevan el listón en el género. Si bien la competencia ya es grande entre los FPS, el título de DiCE asoma como el más completo, pese a los problemas que tuvo en su salida.

6°. DON'T STARVE



Descubierto como parte de los juegos gratuitos para los PS Plus en enero, este título te ofrecerá horas de adicción si entras en la mecánica que se te propone: sobrevivir en un mundo hostil y con pocos recursos. En cierta medida, una propuesta similar a títulos como Minecraft. Se anuncia una expansión, así que es una buena oportunidad para volver a jugarlo.



7°. RAYMAN LEGENDS

En la línea de lo que suelen ofrecer los juegos de la saga, este título bien puede ser el más completo, con una aventura principal tan entretenida como siempre, pero con una serie de añadidos que prolongarán tu experiencia, como desafíos diarios, competencias online y una serie de juegos grupales donde, incluso, podrás jugar al fútbol con sus personajes.

8°. ASSASSIN'S CREED IV



Sin ser un fanático de la saga, este título por sí solo ya presenta una serie de opciones más que interesantes. Tiene la misma mecánica que tanto gusta a sus fanáticos, con misiones que aparecen casi de forma aleatoria mientras te mueves por su mundo, pero esta vez el punto alto lo marcan sus batallas en el mar. Ya por eso, vale la pena la experiencia.



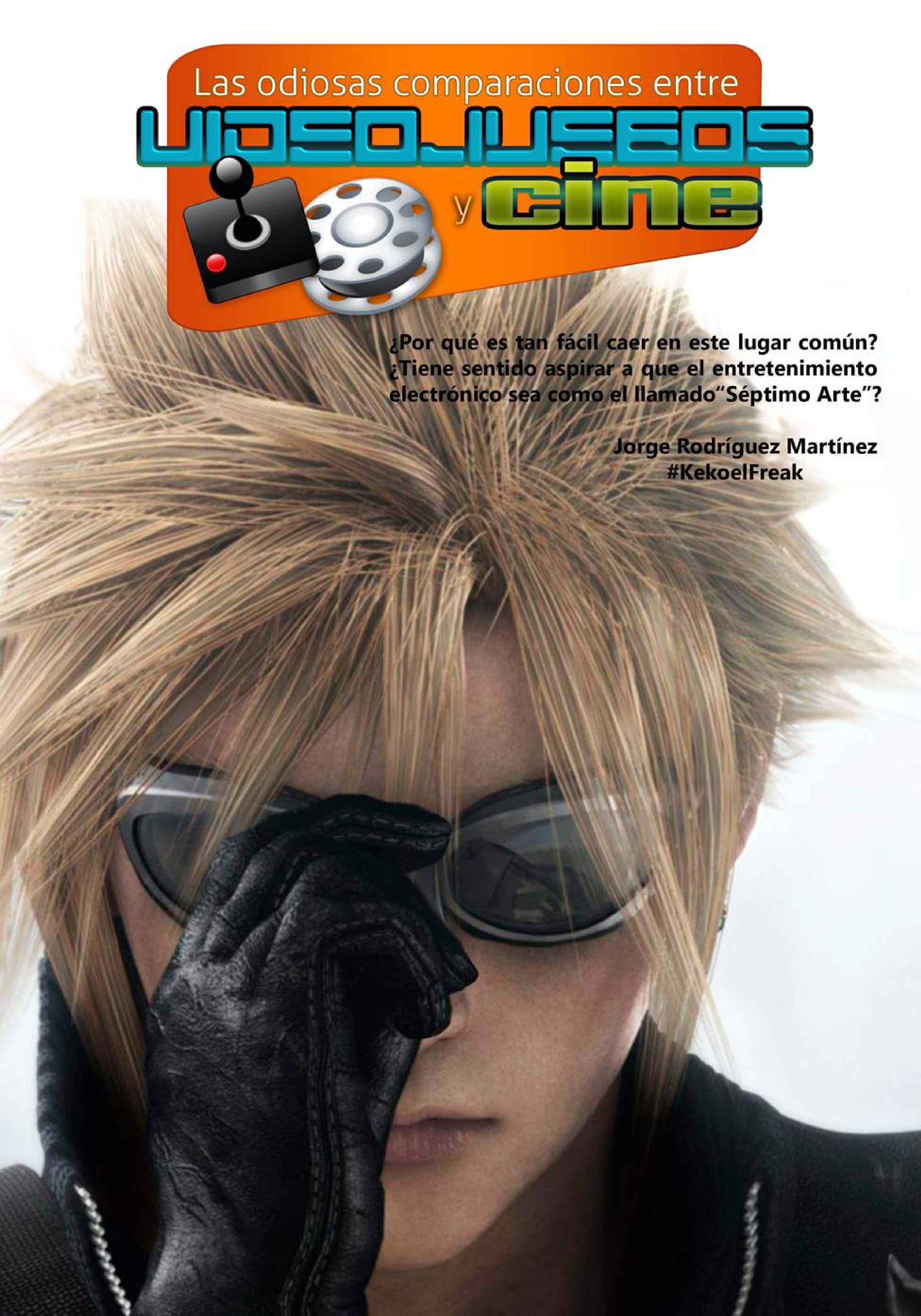
9°. FEZ

Largamente esperado en la plataforma PlayStation, el título de Phil Fish vuelve a demostrar por qué es uno de los juegos "indies" más conocidos y premiados. Una maravilla visual y narrativa, con una gráfica adaptada para las potencialidades gráficas de las consolas de nueva generación. Si nunca lo has jugado, esta es tu oportunidad de verlo más glorioso que nunca.

10°. FIFA 14

En comparación con su versión de PS3, las diferencias casi no existen a nivel jugable. Todo se mueve igual de fluido, las físicas son tan precisas como viene siendo habitual en la saga y los partidos son tan desafiantes como siempre. La única diferencia es a nivel gráfico y eso ya justifica tenerlo en la consola si es que eres un fanático de los juegos de fútbol.


XBOX 360
PS3
PS4
THE AMAZING
SPIDER-MAN 2
MARVEL
ACTIVISION
TodoJuegos.cl
Compra en Todojuegos.cl Despachamos a Todo Chile



Las odiosas comparaciones entre VIDEOJUEGOS y CINE

¿Por qué es tan fácil caer en este lugar común? ¿Tiene sentido aspirar a que el entretenimiento electrónico sea como el llamado "Séptimo Arte"?

Jorge Rodríguez Martínez
#KekoelFreak

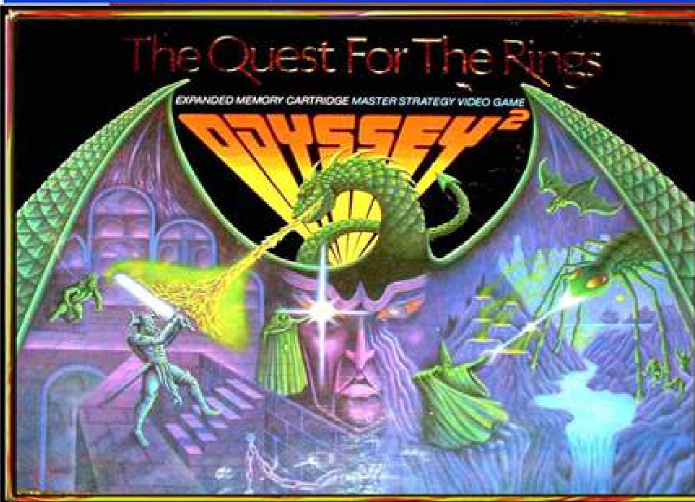
EN EL PRINCIPIO ERA EL PIXEL

Entre el nacimiento de los videojuegos, a principios de los 70, y el ocaso y caída de los arcades, en los años 80, el trasfondo de las aventuras digitales era inexistente. La apuesta de este naciente medio era una: coordinación ojo-mano para controlar un sencillo sprite en pantalla y conseguir la victoria en un festival de abstractos conjuntos de píxeles.Todo era protagonizado por nuestros acalambrados pulgares y nuestra febril imaginación infanto-juvenil.



AVANZANDO HACIA LA COMPLEJIDAD NARRATIVA

Los primeros juegos en aportar profundidad argumental fueron las aventuras de texto y los pioneros juegos de rol electrónicos de los 80'. Con la llegada de avances técnicos como la banda sonora orquestal en formato MIDI, chips que permitían mostrar coloridos gráficos y sorprendentes efectos visuales, se va dejando atrás a las viñetas estáticas o mínimamente animadas de openings como el de Ghost and Goblins y se comienzan a esbozar historias algo más elaboradas entre nivel y nivel, con animaciones acordes y textos de apoyo. Ya se empieza a soñar con la idea de jugar una auténtica película. Eso sí, las cinemáticas, tal como las conocemos, aún estaban lejos..



Quest for the Rings de Oddyssey 2.
Encuentre las 1000 diferencias.

EL ARRIBO DE LA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

Nuevos y más potentes procesadores y el masivo almacenamiento del CD-ROM permiten el arribo de la fiebre multimedia en el primer lustro de los 90. Nadie se imaginaba que, de los juegos monótonos juegos full motionvideo se podría dar el salto a Final Fantasy VII, que logró la perfecta alquimia entre narrativa cinematográfica, extensa e intensa historia e interactividad jugable.

Esta creación del estudio nipón Squaresoft se transformó, rápidamente, en la vara con los que crítica, industria y jugadores medirían a los RPGs en particular y los videojuegos en general. Todo el mundo quería conseguir el próximo título que lograra con éxito imitar las técnicas del cine para conseguir emocionar al jugador, iniciándose una ola de comparaciones con el séptimo arte que ya no se detuvo más.

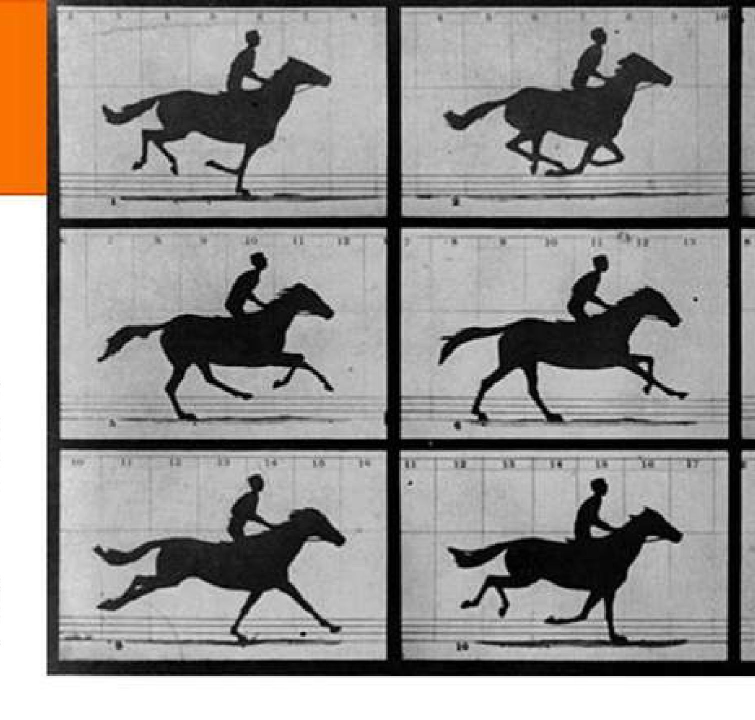


La materia de la que están hechas las leyendas..



El decano de la narrativa cinematográfica.





EL CINE Y SU IDENTIDAD

El cine nace como una revolucionaria técnica que permite crear la sensación de movimiento a una secuencia fotográfica. Cuando se intentadotar de narrativa a esas secuencias, se imita al teatro, filmando a actores en el escenario que permitían el encuadre de una cámara fija.

El arribo de los movimientos de cámara, los planos y el montaje le otorgan autonomía de sus artes antecesoras (fotografía y el ya citado teatro), permitiendo la creación de una forma de contar historias totalmente distinta a las conocida hasta la fecha.



LA CONSTRUCCIÓN DE UNA IDENTIDAD PROPIA

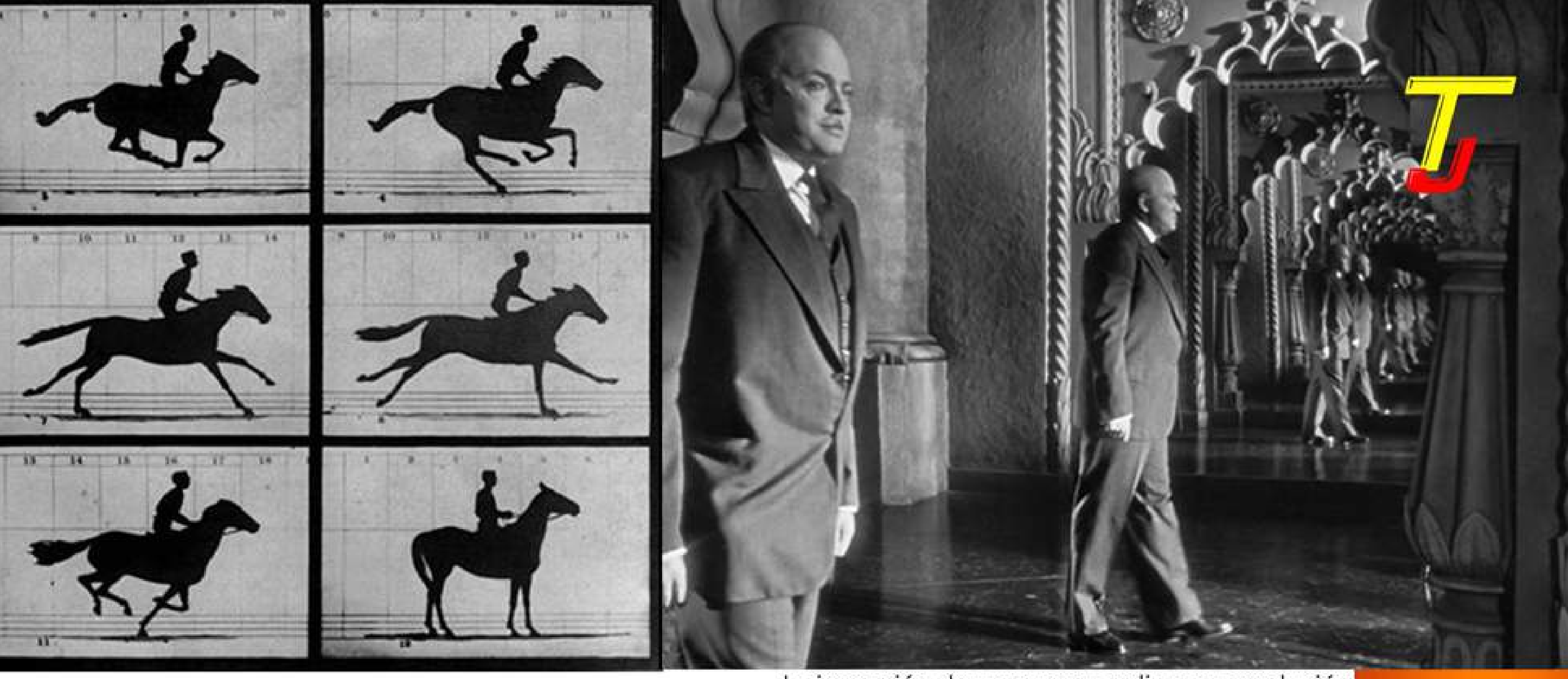
La aparición de la película El Ciudadano Kane se convierte en un hito, al hacer uso del silabario cinematográfico de una forma nunca antes vista, permitiendo que la madurez tanto técnica como temática llegara con la Nouvelle Vague francesa y su internacionalización, con el New Hollywood gringo, de la mano de cineastas como Coppola o Cassavetes.

Con los años, el cine se consagra como arte y forma de expresión cultural con identidad y elementos de un lenguaje propio, que integra a otras artes y técnicas como soporte para su propia estructura y, en más de 100 años de historia, consigue instalarse como un referente cultural popular, donde se refleja el espíritu de los tiempos, los anhelos, sueños, frustraciones y traumas de distintas generaciones.

El videojuego como expresión cultural es muy reciente, experimentando cambios gigantescos en sus poco menos de 40 años de historia. A diferencia de la literatura y los comics, casi inalterados en sus formatos desde sus respectivos nacimientos, los saltos tecnológicos del videojuego no han sido proporcionales a la creación de un lenguaje propio y diferenciador, sino que la búsqueda del referente externo y la imitación han sido la norma en la industria.

El elemento definitorio de nuestra afición es la interactividad, al ser nosotros el combustible que mueve el motor de la acción digital.

Sin pretensiones, mil diversiones.



La invención de un nuevo medio y su revolución

Cuando un juego falta a este principio tan elemental, y se disfraza con los ropajes de la literatura, como en el caso de las novelas visuales, o del cine, como ha sido la tendencia en los últimos años en muchos juegos de gran presupuesto, se traicionan esos principios.

Y no es difícil el descubrir el porqué cuando sus diseñadores reconocen abiertamente que su influencia más grande no son clásicos como **Pacman**, **SpaceInvaders**, **Tetris**, **Super Mario**, **Castlevania** o **Zelda**, sino que aspiran a transmitir emociones como lo hacen las buenas películas, consiguiendo títulos superventas que, sin embargo, retrasan aún más la construcción de una identidad propia del videojuego y la necesaria adultez de la industria.

Para completar el panorama, solemos caer en el error de evaluar al videojuego por características que le son ajenas, como accesorios que hermosean y mejoran el producto, y olvidamos que lo esencial viene dado por el control ejercido por nuestras manos al avatar que vemos en pantalla, limitado por una serie de mecánicas de lo que podemos y no podemos hacer. La jugabilidad es la intersección de ambas que produce la adictiva diversión.

Las tres se encarnan en la sensación que produce un combo bien ejecutado en **Bayonetta**, el nivel pasado en tiempo record en **SuperMeatBoy**, la victoria sobre un jefe final en **DarkSouls**, el hit score con nuestras iniciales que dejamos en una maquinita hace años… en todas esas experiencias prescindimos de cinemáticas y la diversión y emoción fue igual o más grande, porque nosotros lo jugamos y protagonizamos completamente.

Ahí radica la grandeza de nuestra afición y ahí deberían seguir centrándose nuestras exigencias a desarrolladoras, y las críticas, alabanzas y abucheos a los títulos que a caudales recibimos mes a mes.

Renegar de ellos sería traicionar a la médula de define a cualquier videojuego.

Cinemáticas y demás complementos no tienen por qué desaparecer.La fea costumbre de comparar peras con otolitos y anhelar que nuestros juegos sean otra cosa, creo que sí.




EL MUNDO EN BLURAY
12
YEARS A SLAVE
dts-HD
Master Audio
Blu-ray Disc

Un viaje a lo más esperado

Andrea Sánchez
#Eidrelle

TJ

El inicio de la cuarta temporada tuvo un récord de audiencia de 6 millones de espectadores, mostrando un incremento del 28%

Game of Thrones (Juego de Tronos) es, no cabe duda, una de las series más esperadas de todos los tiempos, temporada a temporada, por los fanáticos del género fantástico. El estreno de la cuarta temporada, el pasado 6 de abril, confirmó la facilidad que tiene para atraernos a nosotros, los espectadores.

La Guerra de los Siete Reinos, liderada por los Targaryen (dragón), los Lannister (león) y los Stark (lobo huargo), quienes se disputan el trono de hierro, lleva en el aire tres temporadas de diez capítulos cada una y una cuarta temporada que promete mayor acción que en cualquier otra.

Esta guerra constante es una lucha de poder, que no permite aflojar, donde actuar sin compasión está permitido.

Basada en la monumental obra de George R. R. Martin, la que por cierto aún no está acabada en las novelas y a la que la saga de HBO ya está dando caza, esta serie comienza después de 15 años de la rebelión de Robert Baratheon, tras la cual expulsó del Trono de Hierro a los Targaryen y se proclamó monarca de los Siete Reinos.

Ned Stark (señor de Invernalia) acepta el cargo de Mano del Rey por temor a que sus hijos o más bien la seguridad de éstos de viera afectada. Mientras, al otro lado del mar, Viserys Targaryen (exiliado y heredero al trono de hierro) obliga a su hermana Daenerys a casarse con el líder de los Dothraki, llamado Khal Drogo.

Esto, como parte de un plan que buscaba una alianza que lo llevara, finalmente, a obtener el tan ansiado trono de hierro.

En el norte, al mismo tiempo,se erige un enorme muro que separa prácticamente en dos a diferentes mundos y que es custodiado por la Guardia de la Noche que, con la llegada del invierno, comienza a presenciar sucesos extraños que, con el correr de los capítulos, comienzan a responder lentamente a las infinitas interrogantes.

Así es como la historia ha ido avanzando en el tiempo. Por ahora enfrentamos el inicio de la cuarta temporada que tuvo un record de audiencia de 6 millones de espectadores. Todo un logro para la televisión de pago, con un alza de 28% de audiencia, en promedio, año a año.

"Dos espadas" fue el capítulo que abrió los fuegos en la última temporada y que, resumiendo brevemente, da a conocer a un nuevo personaje que llega al desembarco del rey. Un enemigo de los Lannister que viene a hacer de las suyas.

Junto con ello, se muestra a una integrante de la familia Starkencontrándose con un viejo amigo y a la madre de los dragones dirigiéndose a la ciudad de Meeren en la búsqueda de aumentar su ejército. Es decir, acción y emoción por doquier y para delicia de sus fans.

Esta serie ha marcado hitos importantes en la memoria de sus miles de fanáticos. Cómo no recordar capítulos que han causado emoción, lágrimas y hasta celebraciones.

Un ejemplo de ello fue el reciente "Boda Púrpura", que era uno de los más esperados de la temporada, con la muerte -una más- de otro de los personajes principales de la historia. Algo que a Martin no parece importarle demasiado y que marca una tendencia en la saga: dejarnos boquiabiertos con decisiones que no nos hubiésemos esperado jamás.

Lo cierto es que este episodio generó incontables reacciones en las redes sociales, incluso con videos de los fanáticos comentando en vivo la escena. En fin, una adicción en tu pantalla que acaba de comenzar y que, apenas salga en su edición en BluRay, seguramente añadiremos a nuestra colección para volver a disfrutar sus momentos clave y todos los extras que suelen incorporar.

Si aún no te has subido al barco de "Juego de Tronos", en la tienda de TodoJuegos puedes encontrar las tres primeras temporadas completas en su edición latina, con audios tanto en español como en el inglés original (sin duda, les recomiendo ver la serie con subtítulos), además de material adicional que incluyen detrás de pantalla, comentarios y otros añadidos imperdibles para disfrutar una y otra vez en nuestros hogares.

Y si eres en verdad un fanático de la serie, te invito también a revisar las tiernas figuras POP de la serie, entre las cuales encontrarás desde el querido Ned Stark hasta el temible Khal Drogo. Un regalo ideal, ¿o no?

IMPERDIBLES EN BLURAY

¿Buscas alguna serie o película para disfrutar en este formato? Te dejaremos, en cada entrega, una lista de las 20 que creemos son algunas de las películas o series imperdibles en BluRay y que podrás encontrar en la tienda de TodoJuegos.

1°. 12 Years a Slave
2°. Gravity
3°. Inside Llewyn Davis
4°. American Hustle
5°. Captain Phillips
6°. Breaking Bad
7°. A Dangerous Method
8. The Wolf of Wall Street
9. Prisoners
10. Frozen
11. Star Trek: Into Darkness
12. Brave
13. The Hobbit: The Desolation of Smaug
14. Killing Them Softly
15. Pacific Rim
16. Fast and Furious 6
17. Metallica: Through The Never
18. The Jungle Book
19. Man of Steel
20. Thor: The Dark World